

## Allgemeine WWCL Turnier Regeln

1. Jeder Turnierteilnehmer verpflichtet sich zu Fairplay und zur Einhaltung der WWCL Regeln.
2. Die Turnierleitung bzw. der Veranstalter verpflichten sich dazu, fair, objektiv und unparteiisch zu entscheiden und die Regeln der WWCL einzuhalten.
3. Die Turnierleitung und jeder Turnierteilnehmer hat sich aktiv um einen schnellen und reibungslosen Ablauf des Turniers zu bemühen.
4. Die Turnierteilnehmer haben Sorge dafür zu tragen, dass ihre Computer zu Turnierbeginn korrekt laufen und sie ohne Zeitverzögerung das Turnierspiel durchführen können.
5. Jeder Teilnehmer identifiziert sich bei der Anmeldung mit seiner WWCL-ID. Anhand dieser ID werden Ergebnisse in das Ranking übergeben. Sollte ein Teilnehmer noch keine WWCL-ID besitzen, so wird ihm von der Turnierleitung eine temporäre ID zugeordnet. Der betroffene Teilnehmer erklärt sich bereit, dass seine temporäre ID in eine offizielle ID umgewandelt wird, er in das WWCL Ranking aufgenommen wird und ihm seine ID zusammen mit Informationen zur WWCL per Email zugesendet werden. Die Turnierleitung ist von der Teilnahme ausgeschlossen.
6. Jeder Turnierteilnehmer bemüht sich selbst um seine Turnierteilnahme und sorgt für die Erfüllung der jeweiligen Erfordernisse des Turniers
7. Sobald die Turniere gestartet werden ist es nicht mehr möglich sich nachträglich anzumelden. Man kann aber von seiner Teilnahme zurücktreten. Paarungen, die dadurch ohne Gegner zurückbleiben, bekommen ein Freilos.
8. Teammitglieder dürfen nicht ausgetauscht werden. Man darf nicht in mehreren Teams an einem Turnier teilnehmen. Die Entscheidung liegt hier beim Veranstalter.
9. Die Begegnungen jeder Runde werden per Zufall entschieden und bei Bedarf wird Seeding eingesetzt. Alle Turniere werden entweder im Single Elimination oder im Double Elimination Verfahren abgehalten. Vorrunden oder Qualifizierungsrunden werden dabei nicht unterstützt. WWCL.net stellt zur Abwicklung bzw. Verwaltung des jeweiligen Turniers eine Verwaltungssoftware bereit (**beachte Punkt 17!**).
10. Ist die Einzelspieler- bzw. Teamanzahl in einer Runde ungerade, bekommt ein Einzelspieler bzw. Team per Zufall ein Freilos.
11. Gespielt wird - sofern es das jeweilige Spiel erlaubt - immer auf Servern, die von den Veranstaltern gestellt werden. Der Veranstalter sorgt nach bestem Vermögen für die Bereitstellung und Verfügbarkeit der Server. Die Turnierleitung ist für die Konfiguration des Servers zuständig. Werden keine Server eingesetzt, so sorgt die Turnierleitung dafür, dass Spieleinstellungen veröffentlicht und ggf. durch sie selbst vorgenommen wird.
12. Die Turnierteilnehmer kümmern sich selbständig darum in die passenden Server zu kommen. Der Veranstalter gibt Informationen dazu in geeigneter Art bekannt (Durchsage, Beamer, Intranet). Werden beim betreffenden Turnier keine Server eingesetzt, so unterstützt die Turnierleitung die Teilnehmer ihre jeweiligen Gegner zu finden.
13. Kommt ein Team oder ein Einzelspieler nicht oder (bei Teams) unvollständig in der pro Turnier festgelegten Wartezeit in den betreffenden Server, so muss das Team entweder unvollständig spielen,

# WWCL Reglement

## Für TFC 8on8



oder das Team bzw. der Einzelspieler wird disqualifiziert. Im Falle der Disqualifizierung kommt das anwesende Team bzw. der anwesende Einzelspieler mittels Default Win im Turnier weiter. Die Entscheidung über Wartezeit, Disqualifizierung, oder ob ggf. unvollständig gespielt werden muss, obliegt der Turnierleitung.

**14.** Jegliches Cheaten führt zur sofortigen Disqualifikation des Einzelspielers, oder bei Teamturnieren des ganzen Teams. Unter Cheaten fällt das Einsetzen von Einstellungen / Tools / Skripts / Texturen / Models / Sounds oder sonstiger Hilfsmittel / Anpassungen des Spiels, die einem Teil einer Paarung einen unlauteren Wettbewerbsvorteil gegenüber dem anderen Teil verschafft. Sind solche Cheats nicht explizit verboten, so entscheidet die Turnierleitung.

**15.** Sollte ein Spieler absichtlich seinen Computer während eines Turniers zum Absturz oder Ausstieg aus dem laufenden Spiel (Disconnect) bringen, wird er disqualifiziert. Im Zweifelsfall entscheidet die Turnierleitung über den Verbleib oder den Ausschluss des betroffenen Spielers. Handelt es sich um ein Team, muss das Team unvollständig im laufenden Spiel und ggf. im restlichen Turnier fortfahren.

**16.** Alle Ergebnisse müssen mit Screenshots dokumentiert werden, soweit das Spiel dies erlaubt. Sollten Unklarheiten am Ende des Spieles herrschen und beide Teams können keine Screenshots des Ergebnisses vorweisen, so können ggf. beide disqualifiziert werden, um den Ablauf des Turniers nicht

zu stören (bzw. zu verlängern). Die Entscheidung darüber liegt bei der Turnierleitung.

**17.** Der Veranstalter bzw. die Turnierleitung übergibt die Ergebnisse des jeweiligen WWCL Turniers an WWCL.net. Dazu stellt WWCL.net eine Turnierverwaltungssoftware zur Verfügung. WWCL.net kann ausschließlich Ergebnisse akzeptieren, die als Export aus dieser Software übergeben werden. Es steht dem Veranstalter bzw. Turnierleiter frei die Software zur Abwicklung des Turniers zu verwenden, oder die Ergebnisse des Turniers nachträglich abzubilden.

**18.** Jeder Spieler ist angehalten immer mit der gleichen WWCL-ID zu spielen. Ein Umbuchen von einer ID auf eine andere ist nicht möglich.

**19.** WWCL.net behält sich vor dieses Reglement von Zeit zu Zeit anzupassen. Änderungen werden in geeigneter Form bekannt gegeben.

**20.** WWCL.net behält sich vor sowohl Veranstalter als auch Teilnehmer bei gravierenden Verstößen gegen das Reglement aus der WWCL auszuschließen. WWCL.net ist in so einem Fall bemüht alle Parteien anzuhören und unter Berücksichtigung aller dargelegten Details fair zu entscheiden. Entscheidungen können auch veröffentlicht werden.

**21.** WWCL.net ist letzte Entscheidungsinstanz für WWCL Turniere und ausschließlich für diese. Der Veranstalter erklärt sich bereit Entscheidungen die im Rahmen der jeweiligen WWCL Turniere anfallen, selbständig zu treffen.

## **Team Fortress Classic 8on8 Regelwerk**

**1.** Gespielt wird die aktuelle Version von Half-Life Team Fortress Classic.

**2.** Gespielt wird 8on8 CTF im Double- oder im Single Eliminationsystem. Die Wahl liegt hier bei der Turnierleitung. WWCL.net empfiehlt Double Elimination.

**3.** Es werden 2 Maps mit einem Zeitlimit von jeweils 20 Minuten gespielt. Jedes Team wählt eine Map. Die Wertung erfolgt nach Captures. Dabei werden die erzielten Captures pro Map prozentual ausgedrückt und die Prozentwertungen summiert. Welches Team mehr Prozentpunkte erreicht hat gewinnt. Wenn Gleichstand ist, wird die Map „Cz2“ mit einem Zeitlimit von 10 Minuten gespielt.

**4.** Folgende Karten können ausgewählt werden:

2fort

bases\_r2

canalzone2

monkey\_l

openfire

rock2

shutdown2

stowaway\_l

well

**5.** Folgende Einstellungen müssen vorgenommen werden. Alle nicht aufgeführten Settings werden auf Standard belassen. Ein Votemodul wird nicht eingesetzt.

maxplayers 18

mp\_footsteps 1

mp\_timelimit 30

mp\_teamplay 1

mp\_autocrosshair 0

pausable 0

sv\_aim 0

sv\_maxspectators 0

tfc\_autokick\_kills 0

tfc\_autokick\_time 0

tfc\_autoteam 0

tfc\_balance\_scores 0

tfc\_balance\_teams 0

tfc\_clanbattle 1

tfc\_clanbattle\_cease-fire 5

tfc\_clanbattle\_prematch 5

tfc\_fragscoring 0

**6.** Änderungen an der Spielkonfiguration, die einen wettkampfrelevanten Vorteil bringen, sind nicht erlaubt. Die Entscheidung liegt bei der Turnierleitung. Verboten sind Veränderungen an den Playermodels, pak- oder sound-files und die Benutzung des Asus-Treibers.

**7.** Skripte wie Rocketjump, Kommunikationsskripte und Spyscripts sind erlaubt. Erlaubt sind auch Voice-Communication Programme.

**8.** Wenn während des Spiels ein Spieler eines Teams aus dem Spiel fliegt ist das andere Team nicht dazu verpflichtet einen Spieler zu pausieren. WWCL.net empfiehlt dies jedoch aus Fairnessgründen.